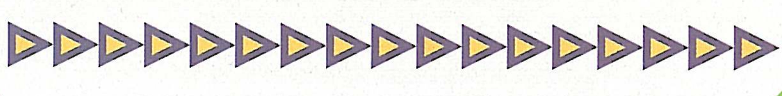
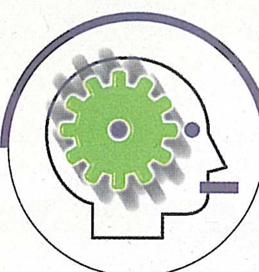
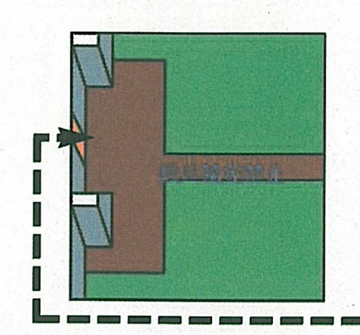

SUPLEMENTOS
SUPERJUEGOS
JULIO 2000
SUPER
PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · GAME BOY COLOR
trucos
DRACULA RESURRECCION
10 El castillo del conde no tendrá secretos para ti gracias a esta guía con la que Jonathan Harker podrá sobrevivir a todos los peligros que le acechan.
PLAYSTATION
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR®
SOLID
LLEGA HASTA EL FINAL DE UNA DE LAS MAS COLOSALES AVENTURAS
CREADAS PARA GAME BOY: MAPAS Y OBJETOS DE LAS ULTIMAS FASES
16 PAGINAS CON TODAS LAS CLAVES Y SECRETOS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DEL MOMENTO





SUPER trucos

El mes pasado dejamos a Solid Snake a las puertas de la central eléctrica, con el objetivo de destruirla para neutralizar el cañón de raíl del METAL GEAR. La central está distribuida en tres plantas, comunicadas por ascensores y conductos de ventilación y es el escenario de una de las fases más largas y complicadas de todo el juego. Estos mapas te serán de gran ayuda.



PLANTA 01

A-1
B1F-2F ELV.
A-2
敵兵補充禁止
never open
nikita Lv.1
continue8-4
A-2
Jefe Pyro Bison
B-1
c4 Lv.0
BOSS BISON
continue9-1
敵兵補充禁止
continue8-5
grenade Lv.0
grenade Lv.3
Ascensor
nikita Lv.3
C-2
never open
continue8
C-3
A-3
落とし穴 (回避不可)
Destruye Generador
A-4
敵兵補充禁止
落とし穴 (回避不可)
B-3
Destruye Generador
VI
敵兵補充禁止
B-4
nikita Lv.2
B-4
FOX HOUND
VII
C-4
continue8-3a
C-4
落とし穴 (回避可)

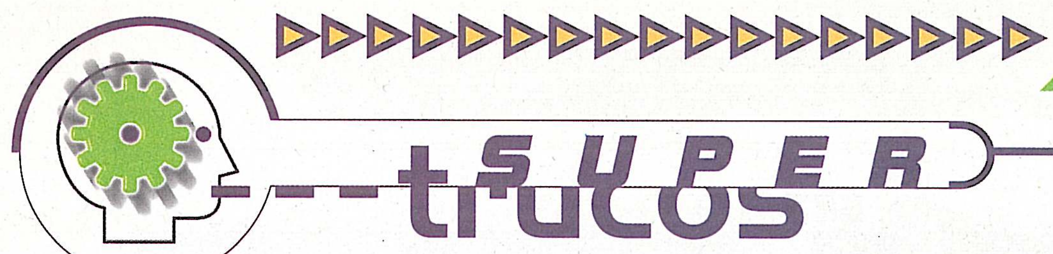
PLANTA B01

A-1
I
B1F-1F ELV.
C-1
B1F-2F ELV.
map 1
map 2
map 3
A-2
GAS
Lv.2
c4
Lv.3
C-2
漏電機器
Agua electrificada
map 5
A-3
4
II
map19
C-3
00
タービン
continue9-2
FOX HOUND
01
A-4
III
Conducto
map 4
Lv.1
02
fiveseven bullet
nikita
Lv.1
B-4
c4
03
05
06
ation
Lv.3
C-4
Conducto
IV
01
Trampas
map22
ID Nivel 4
04

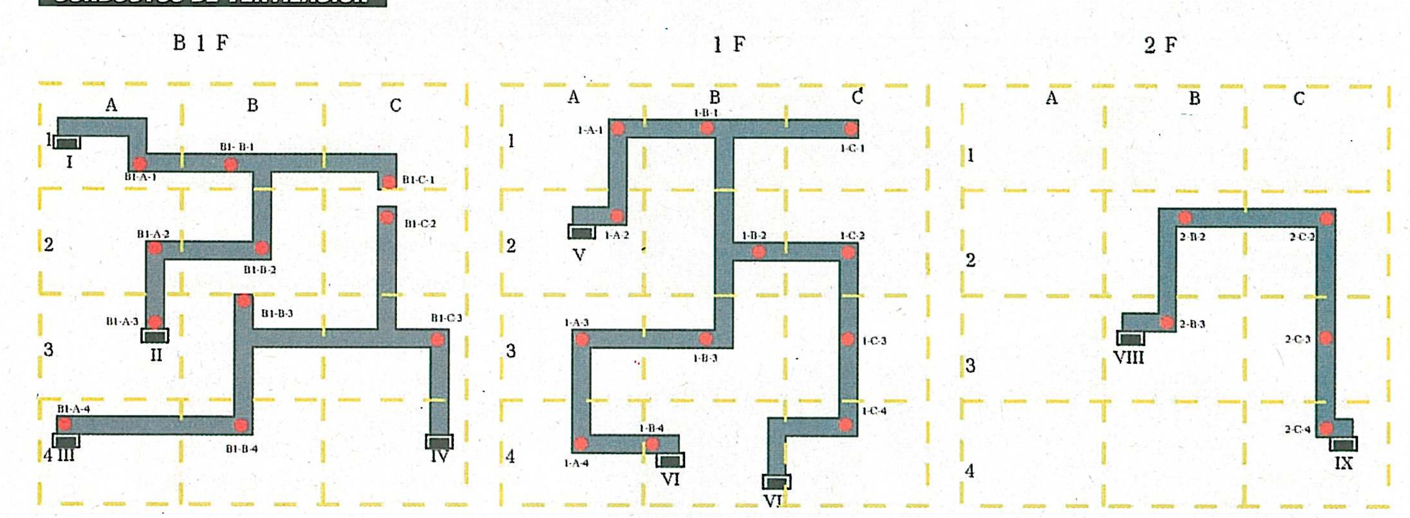


La principal novedad de esta fase es la aparición de charcos cargados de electricidad que, al ser pisados, reducen tu energía e impiden el acceso a determinadas zonas de la central. Para llegar hasta ellas es preciso recurrir a los conductos de ventilación y a los ascensores. Localiza en cuanto te sea posible el lanzamisiles Nikita para destruir los generadores que alimentan los suelos electrificados (otra herencia del MGS de

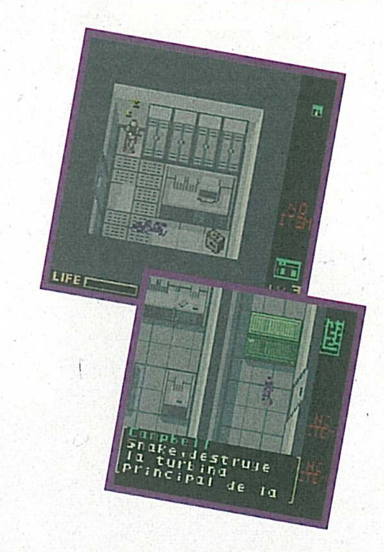




CONDUCTOS DE VENTILACION

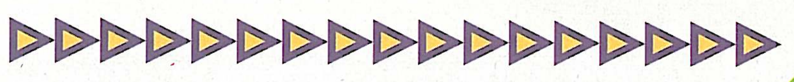


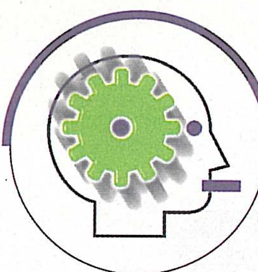
PSX), aunque éstos y Pyro Bison (el jefazo) son un problema menor respecto a los dos grandes *handicaps* de esta fase: el laberinto de cajas de la segunda planta y la colocación del explosivo C-4 en los pilares del edificio. Para lo primero, la solución es bien sencilla. Fíjate bien en el mapa de abajo y aprovecha los huecos entre cajas para cambiar de dirección. Con algo de paciencia no tendrás ningún problema para acceder a todas las habitaciones. Respecto a la destrucción de la central, debes localizar los cuatro pilares a los que les falta un trozo. Por desgracia, en cada nueva partida su ubicación es diferente, por lo que siempre estás obligado a patearte la central de cabo a rabo. Eso sí, más te vale colocar la última carga de C4 en el pilar más cercano a la salida, ya que una vez que hayas minado las cuatro columnas sólo cuentas con cinco minutos para escapar con vida del edificio antes de que todo estalle por los aires.



PLANTA 02

Lanzamisiles Nikita
nikita launcher Lv.3
Lv.2
A-1
B-1
C-1
B1F-2F ELV.
A-3
body armor Lv.1
Lv.3
VIII
FOXHOUND
continue8-2a
continue8-2b
A-4
B-4
C-4
IX
gary bullet Lv.1
zzz..

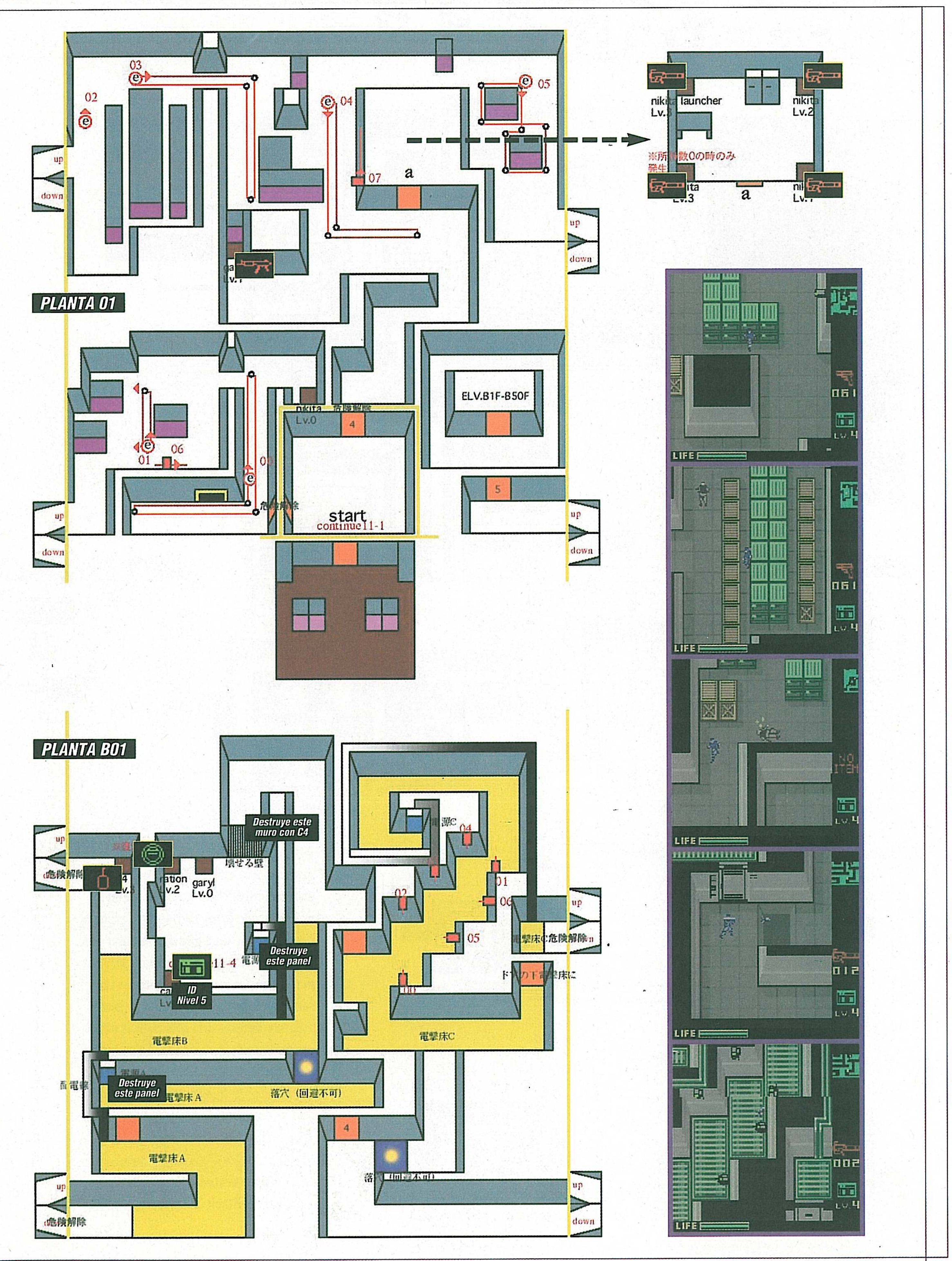




STAGE 10 & 11

METAL GEAR® SOLID

Enhorabuena. Has escapado con vida de la central eléctrica, pero lo que te espera no es precisamente un camino de rosas. Atraviesa de nuevo el campo de minas que sirvió de escenario a la séptima fase (por fortuna los aviones han limpiado de morteros toda la zona) y llegarás al enfrentamiento contra el helicóptero que no pudiste destruir antes. Acabar con él no es complicado. Localiza su posición mediante el radar y utiliza los muros de piedra para esquivar las ráfagas de ametralladora. Cuando lo tengas a tiro haz uso de las granadas o, aún mejor, de los misiles Nikita, y el helicóptero morderá el polvo en minutos. Tras ser testigo de una escena bastante emotiva con la ocupante del helicóptero como protagonista, podrás acceder por fin a las instalacio-


PLANTA 01
03
02
04
05
07
a
nikita launcher
Lv.2
※所持数0の時のみ
発生
a
up
down
ELV.B1F-B50F
nikita
Lv.0
危険解除
4
01
06
5
start
continue 11-1
PLANTA B01
Destruye este
muro con C4
壊せる壁
ration
Lv.2
garyl
Lv.0
Destruye
este panel
11-4
ID
Nivel 5
電撃床B
電撃床C
電撃床C危険解除
Destruye
este panel
電撃床A
落穴（回避不可）
4
電撃床A
危険解除
LIFE
061
012
002
NO
ITEM



C4
Bomba plástico.
B para poner
A para detonar.

Destruir los tres muros rayados con C4

Destruye generador

Destruir muro con C4

ID Nivel 6

Campo de minas

map11 ELV.B50F-B99F

map29 map26 map30 map4 map5 map6

危険モードの時は開かない

ELV.B50F-B99F 敵兵補充禁止 ELV.B98F-B99F

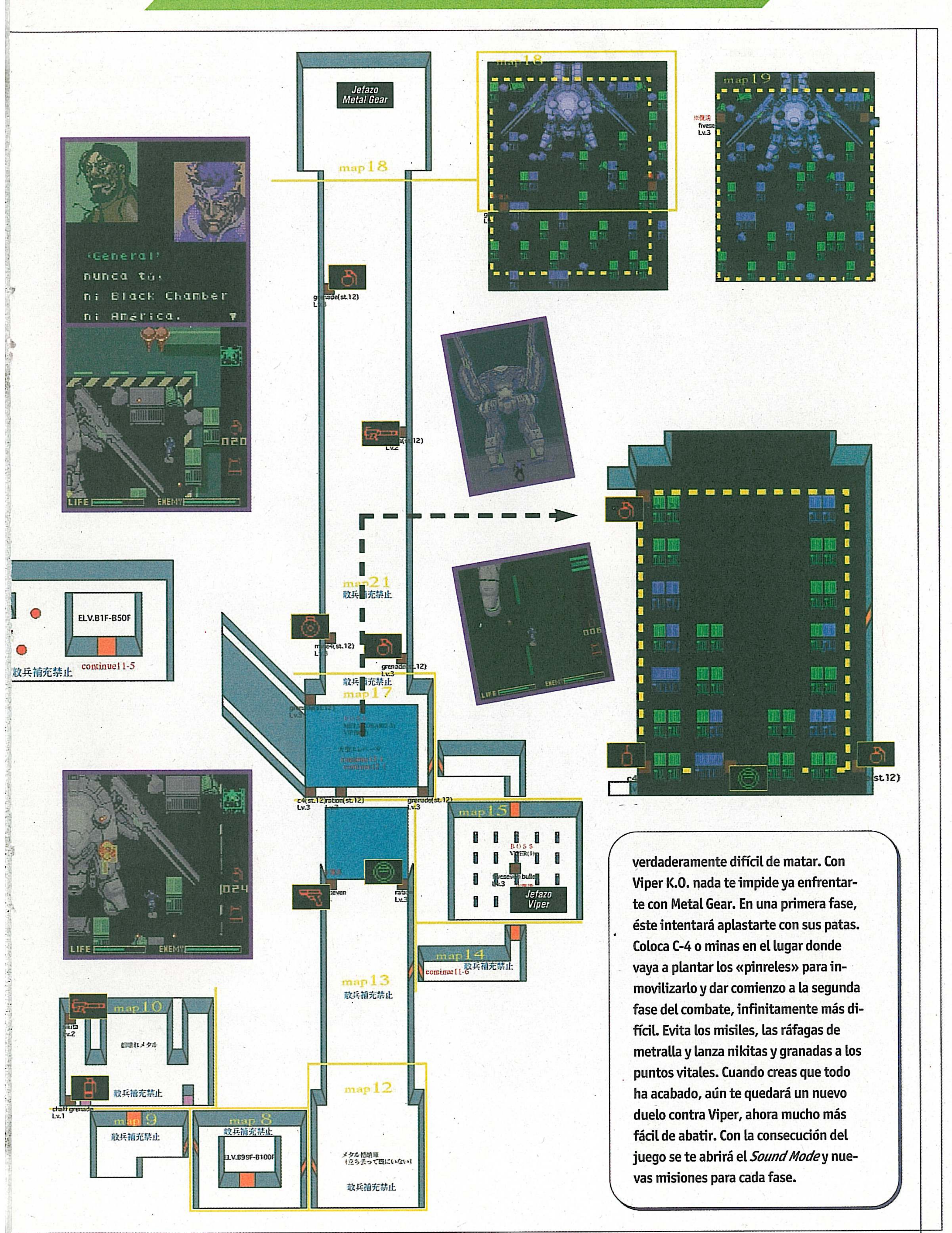
map2 map27 map24

ELV.B50F-B99F 敵兵補充禁止 ELV.B98F-B99F

map7 ELV.B99F-B100F

map3 map25

nes donde se oculta Metal Gear. Superar este último edificio requiere poner en práctica todo lo aprendido a lo largo del juego. Hay misiles nikita que guiar por pasillos vigilados por cámaras, generadores que destruir, salas dotadas de sensores infrarrojos y otras completamente a oscuras que sólo podrás atravesar ayudado de las gafas de visión térmica. Acumula todo el explosivo C4 que puedas ya que lo necesitarás para abrirte camino entre las paredes falsas del piso inferior y para el posterior combate contra Metal Gear. Antes de eso, deberás verte las caras con Viper, el jefazo del Black Chamber, un fulano



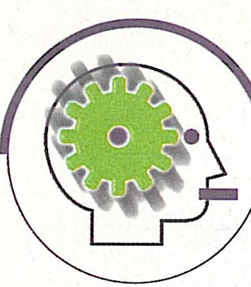
verdaderamente difícil de matar. Con Viper K.O. nada te impide ya enfrentarte con Metal Gear. En una primera fase, éste intentará aplastarte con sus patas. Coloca C-4 o minas en el lugar donde vaya a plantar los «pinreles» para inmovilizarlo y dar comienzo a la segunda fase del combate, infinitamente más difícil. Evita los misiles, las ráfagas de metralla y lanza nikitas y granadas a los puntos vitales. Cuando creas que todo ha acabado, aún te quedará un nuevo duelo contra Viper, ahora mucho más fácil de abatir. Con la consecución del juego se te abrirá el *Sound Mode* y nuevas misiones para cada fase.

DRACULA (RESURRECCION)

DESPUÉS DE LA TERRIBLE TRAGEDIA VIVIDA EN LOS CARPATOS, EL TEMOR SE ASOMA DE NUEVO AL CORAZON DE JONATHAN HARKER. SU AMADA MINA HA DEJADO UNA CARTA ANTES DE PARTIR HACIA EL CASTILLO DEL CONDE DRACULA. EN ELLA EXPLICA QUE HA SIDO CONVOCADA DE NUEVO POR EL CONDE DRACULA Y QUE NO HA PODIDO RESISTIRSE A SU LLAMADA. HARKER NO HA DUDADO UN SOLO SEGUNDO Y SE DIRIGE RAUDO A TRANSILVANIA...

Una vez en el paso del Borgo entra en la posada. Al abrir la puerta verás a un lugareño y a dos esbirros del Conde que abandonan el lugar. Primero habla con Barina (la posadera) y después con el borrachín sobre el castillo. Después abandona la posada y dirígete hacia el cementerio. Sólo tienes que seguir el camino recto y, en el primer cruce, ir hacia el puente (en la señal pone «Pons»), y en el siguiente cruce verás un indicador que indica el camino hacia el cementerio («Cuemeterium»). Una vez dentro del desolado recinto ve hacia la derecha y recoge un pico que hay apoyado junto a la pared. Ahora ve a la tumba con las luces azules y emplea el pico sobre la losa (el icono de los engranajes, no la lupa). Conseguirás el Anillo del Dragón. Ya puedes salir del cementerio. En el cruce con las señales del cementerio y la cruz, dirige tus pasos hacia la cruz. Detrás de la misma, donde se ve el pájaro crucificado, podrás obtener un honda. Toma después la dirección del puente y verás que Iorga guarda la entrada. No hay forma de pasar. Es hora de regresar a la posada. Pregunta a Micha y a Barina por los nuevos iconos de diálogo que han aparecido y sal de nuevo al exterior. Camina por el sendero que parte de la puerta hasta que encuentres una intersección en la que aparece el nombre de «Lacus». Sigue dicha dirección para llegar a la cabaña junto al lago. Pero antes de llegar a allí, podrás comprobar que hay un desvío que conduce a un viejo y gran roble. Sube hasta la copa y utiliza la honda para asustar a los pájaros. Ahora has distraído la atención de Goran. Corre hacia la cabaña y coge la porra que hay apoyada en la pared de madera. Aporrea al guardián y, antes de regresar a la posada, recoge un cuchillo que hay en el embarcadero y la flauta oculta en el cubo. Ya dentro de la posada entra en el sótano y toma el telescopio del armario. Después pregunta a Micha por la flauta de los bandidos y sube a la primera planta. Entra en la habitación y empuja el armario que hay al fondo. Al subirte encima verás el pomo de una puerta. Ahora mira hacia arriba y coloca el pomo en la trampilla para acceder al tejado. Aquí verás un trípode





para el telescopio. Una vez puesto mira por él y contemplarás a Iorga en el puente. Entonces, toca la melodía que te enseñó Micha y el bandido acudirá a la llamada. Ahora acércate a la cuerda que sujeta la corona y córtala con el cuchillo. Iorga quedará fuera de combate. Cuando vuelvas a la planta baja no será posible abandonar la posada por la puerta principal, así que vuelve a la habitación y abre la puerta que estaba antes cerrada y desciende al exterior a través del agujero en el suelo del balcón. En el cinturón de Iorga hay unas llaves. Llévatelas y ve al puente. Tampoco es posible seguir ese camino hacia el castillo. Dirígete hacia el pozo y abre el candado con las llaves. Sube por las escaleras al final del pasaje, toma la lámpara y desciende. En el rincón oscuro, el cursor en forma de lupa indica un gancho para colgar la lámpara. Ahora recoge el gancho. Con este objeto podrás acceder al balcón por el hueco que te sirvió de salida. Dentro de la posada, pregunta a Barina por el puente. Entonces ella te dará una llave para abrir el armario que hay junto a la cocina. Guarda los objetos y lee el diario. Baja al pasillo que lleva al sótano y enciende la vela de la ventanilla con el mechero. Ya en el sótano abre el barril con la llave que acabas de encontrar y en la trampilla utiliza el anillo del Dragón para abrir una puerta secreta.

LA MINA

Avanza hasta el final del túnel. En la puerta hay una bola de piedra. Acciónala y usa el Anillo del Dragón. De nuevo estás fuera en el Paso del Borgo. Tu última posibilidad es la cabaña del lago. Cuando llegues usa una de las llaves de Iorga para abrir la puerta. Dentro mueve la palanca que hay en la pila de barriles. Has descubierto un ascensor. Pero al intentar descender el ascensor caerá estrellándose contra el suelo. En este lugar verás varias cadenas. Utiliza la palanca en donde se unen y se colapsará la estructura de vigas. Toma una de las vigas de madera del suelo que te servirá como puente en el precipicio. Al llegar al otro lado inspecciona un montón de piedras. Hazlas caer con la palanca y toma el brazo de un esqueleto. Ilumina ahora una lámpara y con el brazo alcanza el objeto al otro lado de los barrotes. Ahora desciende. Al llegar al puente roto usa el objeto para deslizarte por las cadenas hasta el otro lado. Baja por la escaleras y, cuando llegues a una zona con una mesa, verás que a la izquierda hay un pasaje. Este conduce a un tramo de la mina con vías y vagonetas de carga. Ve a la vagoneta al final de la vía, súbete y acciona la palanca. Después del corto viaje y de que caiga un barril. Ve hacia el otro lado del barril, a la pared del fondo. Desde aquí inspecciona atentamente la zona que hay justo encima de la vagoneta hasta que aparezca el cursor en forma de lupa. Recoge el gancho y ve hacia la intersección de vías. En el cambio de agujas utiliza el gancho y mueve la palanca. Vuelve a la vagoneta y prepárate para un trepidante viajecito. Cuando finalice, abre una de las puertas que te llevará a un mecanismo. Con el Anillo del Dragón conseguirás que los raíles se levanten sobre un pozo. Recoge el Anillo y al intentar pasar sobre el pozo, una bandada de murciélagos te cortará el paso. Retrocede y encontrarás una lámpara tirada en la vía. Enciéndela con el mechero y lánzala al pozo. Una vez te hayas librado de los pajarracos, sigue avanzando y ponte junto a la palanca que opera la canastilla.

EL CASTILLO

Ahora avanza recto y gira a la derecha al pie de las escaleras. Desciende por la escalera de caracol hasta que te encuentres con la vieja que habita esta celda (Dorko). Habla con ella. Después sube a la primera planta. Dorko te ha seguido, intenta hablar con ella y abrirá la puerta del castillo. Estás en el vestíbulo, y en la puerta principal podrás coger una llave rota. Ahora sube, entra por la puerta

y recorre el pasillo para entrar en la habitación del Conde. Aquí llévate la bola de madera y en el cofre recoge un cuadro y la placa. Abandona la sala por la otra puerta que conduce a la biblioteca. Gira a la derecha y abre la puerta. Hallarás un mecanismo, acciona la palanca y una lámpara asciende. De vuelta a la biblioteca, baja a la sala inferior. En todas las estanterías hay pequeñas placas, excepto en una al final de la sala (frente a la mesa con el mapa). Coloca ahí la placa que hallaste en el cofre. Ahora mueve la escalera y acciona el ojo que hay en esa estantería. Saldrá un rayo apuntando a un escritorio, en el que debes abrir un hueco secreto. En el cajón hallarás cuatro objetos. Sal por la puerta del fondo hacia el vestíbulo. Donde estaba la lámpara podrás encontrar un guantelete metálico. Sube por las escaleras y entra por el pasaje pasando encima de la lámpara. Desciende por la escalerilla y al final del corredor verás una puerta. Abrelo con la llave rota y estarás en el cementerio. Ahora tienes que visitar a Dorko. Muéstrale todos los objetos que has hallado. Transformará la bola de madera en cristal y te hablará sobre la medalla. Regresa a la habitación de Drácula. Coloca el cuadro del cofre en la pared junto a donde estaba la bola. Después pon la bola de cristal y habrá un *zoom* sobre el cuadro. Recuerda los símbolos que has visto (toma nota si es necesario) y abre el cajón del poyete de la bola. Ahora tienes que relacionar los símbolos del cuadro con los de las cartas. Entonces dirígete al espejo roto sobre la chimenea y pulsa en el orden correcto las figuras que se corresponden con los símbolos. Se abrirá un pasaje secreto. Al final de dicho pasadizo hallarás una cerradura para el Anillo del Dragón. El dragón del corredor se mueve y descubre una daga. Cógela y vuelve a la cerradura. Esta tiene una grieta, coloca ahí la daga y gírala. Ahora se ha abierto la boca de la estatua, en donde debes poner el guantelete. Pulsa en el anillo y el cilindro girará mostrando un icono. Toma el icono de San Jorge de tu inventario al colocarlo en el hueco haciendo que un huevo de Fabergé aparezca. Abrelo con la llave correspondiente y recoge la nueva llave y el diamante que contiene. Antes de salir del pasaje no olvides la daga. De regreso en la biblioteca, abre el reloj con la llave. Las manillas marcarán las 11:40 y el retrato de Vlad en el árbol genealógico girará. En su lugar coloca la medalla de la orden del dragón que Dorko manipuló con tu sangre. Las manillas del reloj se moverán hasta las 11:45. Ve a la mesa de la biblioteca y mueve los papeles para ver un mapa. Es la constelación del dragón. Coloca el Anillo del Dragón en el último cuadrante de la esquina inferior izquierda. Entre las garras del dragón del anillo puedes leer las coordenadas 40 horizontal (círculo azul) y 25 vertical (círculo rojo). Entonces, en la esfera planetaria de la sala introduce dichas coordenadas. La bola del mundo se abrirá descubriendo un dragón. Introduce en su espalda la daga. El reloj marcará las 11:55. Ahora inspecciona la empuñadura de la daga y al accionarla se abrirán las garras. Posa el diamante sobre ellas. Las manillas se han parado en la medianoche. Un pasadizo oculto se abre. A través de él llegarás a una cámara secreta. Sube las escaleras. Hay dos mesas. Primero ve a la izquierda, lee la carta. En la derecha recoge una botella de ácido. En el poyete de lectura coloca la cruz que enseñaste a Dorko. Recoge el icono de De Vinci. En el cuadrado la primera línea horizontal debe ser SATOR y la última ROTAS. Sube de nuevo y coloca la cruz TENET en el hueco. Después baja a la cripta y rompe la cadena con el ácido de la botella. Coge el amuleto. Hay tres vampiros. Pulsa la palanca. Ve al otro lado de la sala y coloca la cruz TENET en el hueco. Sube y cuando estés encerrado ve al fondo. Pon el icono del hombre volador en el mecanismo, utiliza el Anillo del Dragón. Por último, reúnete con Mina.

